

TRADUCTION DU JEU DE CARTES BUFFY La tueuse de vampires C.C.G.

Vincent Dang-Vu

2 allée du haras

77185 LOGNES

01.60.17.29.57

Tuez les dégueulasses !

Bienvenue à Sunnydale ! Nous espérons que vous apprécierez le passe temps favori de la région, la survie ! Sunnydale est la porte même de l'enfer et il vous appartient d'effacer la mauvaise haleine de cette bouche de l'enfer, c'est-à-dire réduire les vampires en poussière, détruire les sorcières et d'une manière générale empêcher l'enfer de surgir !

Tout ceci sans perdre sa santé.

" Buffy la tueuse de vampires CCG " est un jeu de cartes à collectionner (collectible card game : CCG) qui vous conduit directement au Sunnydale spirituellement déviant avec toute son étrangeté . Maintenant vous pouvez jouer comme Buffy, Spike et d'autres personnages de la série à l'intérieur d'un environnement de jeu qui est agréable à apprendre et constamment en changement . Parce que vous pouvez construire des decks à thèmes avec des cartes différentes de boosters, vous pouvez personnaliser votre expérience de tueur. Buffy est d'un grand plaisir dans sa manière de mordre, de poignarder et de folie apocalyptique.

Le jeu de cartes à collectionner, Buffy la tueuse de vampires suit fidèlement l'intrigue impertinente et macabre. Comme la série, ce jeu évolue constamment avec des nouveaux coups de théâtre, des stratagèmes et des pouvoirs de cartes pour garder le jeu frais et excitant.

Les caractéristiques fidèles au jeu incluent :

- Des cartes d'essence à collectionner comme jamais vu auparavant
- Des images et des citations prises directement de la série
- Des règles multijoueurs rapidement mises en place
- Des vilains qui secouent !
- Des égorgeurs à la face de Pitt Bulls qui peuvent aussi accomplir leur destinée !

Comment jouer ?

Deux ou plusieurs joueurs déplacent leurs personnages autour de Sunnydale faisant face à des défis et à des combats. Dans cette bataille du bien contre le mal, vos personnages utiliseront chaque partie de leurs astuces, de leur étrangeté, de leurs talents d'arts martiaux, de leurs charmes pour survivre.

Tous les personnages que vous jouez peuvent soit travailler ensemble, soit séparément. Par exemple, si vous voulez être le Maître, vous pouvez avoir Darla et ses laquais contrôlant le parc de Sunnydale tandis que Luc fait face à un défi au BRONZE. Comme le Maître, vous pouvez choisir de faire intervenir Darla pour combattre Buffy à sa place. Le jeu de cartes à collectionner, " Buffy la tueuse de vampires CCG " vous laisse mettre en équipe le Scooby gang ou les laquais du Maître de la façon dont vous désirez.

Tuez au maximum ou déchaînez l'enfer !

• Objet de la partie :

Accomplir votre destinée ou contrôler Sunnydale

• Victoire par la destinée.

Vous obtenez des points de destinée en gagnant des combats et en accomplissant des défis. Quand vos points de destinée atteignent 10, votre destinée l'emporte. Après tout, la destinée n'est pas gravée dans la pierre, vous savez ! Les points de destinée représentent tout ce que vous aviez à faire en arts martiaux, en magie, en karma et en combat pour finalement réduire en poussière (ou se repaître de) sa némésis.

- **Victoire par le contrôle.**

Gagnez le contrôle du parc de Sunnydale pour 6 tours consécutifs . Si vous pouvez écarter tous les arrivants, alors cette victoire est vôtre.

Prêt à jouer ? Lisez la suite...

Besoin d'un peu de pratique expérimentée ? Expérimentez la partie guidée First Patrol (première patrouille).

I. Apprenez à connaître vos cartes !

Get to know your cards!

collecting information
game play information

essence cards

essence cards aren't kept inside your deck. you keep them to the side to track your destiny points. essence cards indicate who you are playing as your main character. other characters in your deck are supporting characters.

RARITY ICONS

promo
ultra-rare
character
rare
uncommon
common

main character cards

Character cards

level number characters ascend as the game progresses. each number represents what character level they have achieved. higher level cards bring more powerful card effects.

destiny points requirement these are the destiny points the player must have to ascend to the next level.

effect power this box reveals the specific powers of each card.

talents talents are used for battle in both challenges and fights. butt-kicking is for fighting, smarts for brainy applications, weirdness for supernatural requirements and charm for when sucking-up really counts.

character type there are 4 different kinds of character cards: villains, minions, heroes and companions. villains and minions are red and heroes and companions are blue. only hero and villain cards can be main characters in the game.

title

slayer

slayer - hero

Whenever Buffy is fighting an opponent's Main Character she gains 1 Butt-kicking.

193

186

146

6

7

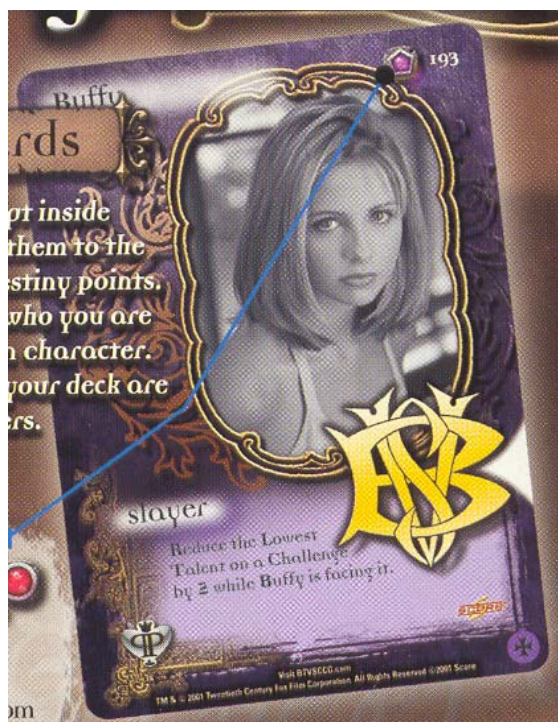


Informations de collection



Informations pour jouer

Cartes d'essence



Les cartes d'essence ne sont pas gardées à l'intérieur de votre deck. Vous les gardez de côté pour enregistrer vos points de destinée. Les cartes d'essence indiquent qui vous êtes en train de jouer comme votre personnage principal. Les autres personnages dans votre deck sont des personnages de soutien.



Icônes de rareté (promo, ultra rare, personnage, rare, non commune, commune)



Cartes de personnages principaux



Les talents :



les talents sont utilisés pour la bataille dans, à la fois les défis et les combats. L'art martial est pour le combat, l'astuce pour les applications cérébrales, l'étrangeté pour les exigences surnaturelles et le charme, lorsque lécher les bottes à quelqu'un, compte vraiment.

■ Les types de personnages



Il y a quatre différents types de cartes de personnages : les méchants, les laquais, les héros et les compagnons. Les méchants et les laquais sont rouges et les héros et les compagnons sont bleus. Seules les cartes de héros et de méchants peuvent être des personnages principaux dans la partie.

Pouvoirs d'effets :



cette case révèle les puissances spécifiques de chaque carte.

Titre



Le numéro de niveau :



Les personnages poursuivent une ascension lorsque le jeu progresse. Chaque numéro représente le niveau du personnage qu'ils ont achevé. Des cartes de niveau plus haut apportent des effets de cartes plus puissants.

Les exigences des points de destinée

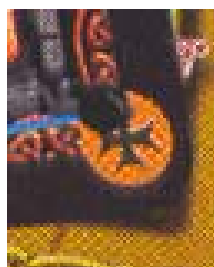


Ce sont des points de destinée que le joueur doit avoir pour poursuivre son ascension jusqu'au prochain niveau.

Les défis



Limitée / non limitée : si une carte est d'une édition limitée cela sera indiqué ici.



Type de cartes



Chaque carte indiquera son type à l'intérieur de cet entête.



Points de destinée:



Ceci indique combien de points de destinée sont accordés à celui qui peut surmonter ce challenge



Case d'effet



Les effets spécifiques et les prérequis d'un challenge sont listés ici.



Les prés requis de talent indiquent quels talents sont requis pour gagner le défi.



Les défis peuvent être bons ou mauvais. Généralement les personnages héros peuvent seulement essayer les bons défis et les personnages méchants peuvent seulement essayer les défis mauvais.

Localisations



Types de cartes



Nom de la localisation



Unicité ou pas.



Certaines localisations sont uniques. Si vous jouez une localisation unique au début du jeu, votre adversaire ne peut pas jouer cette même localisation à Sunnydale .



Case d'effet



Une localisation peut changer la façon de jouer. Vérifiez cette case pour vous renseigner .

Compétences et objets

Les compétences



 Prérequis



Certaines compétences requièrent un talent ou un trait avant de pouvoir être utilisées.

 Case d'effet – type de cartes



 Type de cartes :

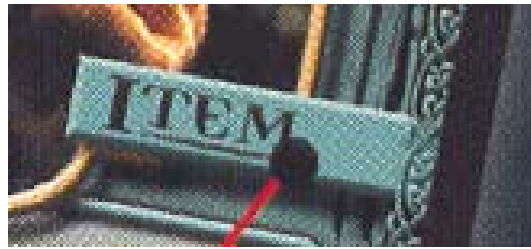


Les objets

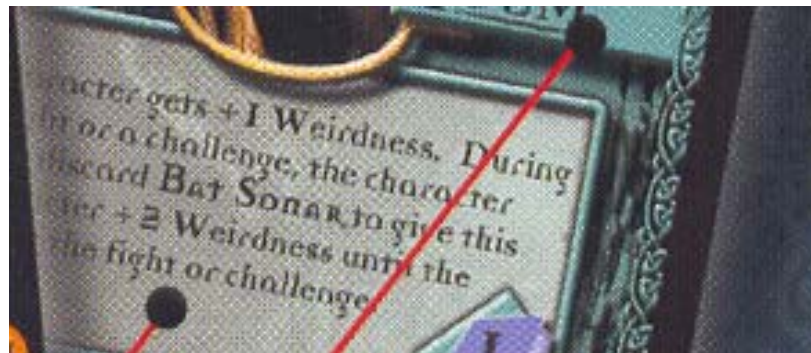


les objets peuvent être soit donnés à un personnage pour le porter, ou être utilisés pour augmenter un talent quand on fait face à une bataille ou un défi.

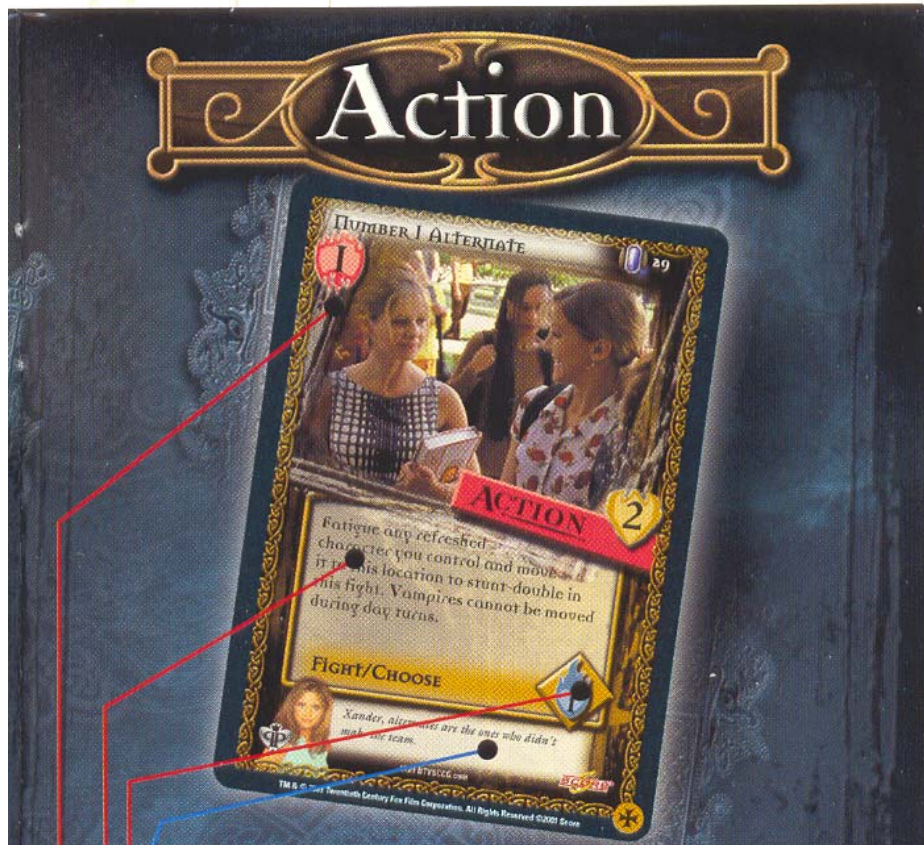
 Type de cartes :



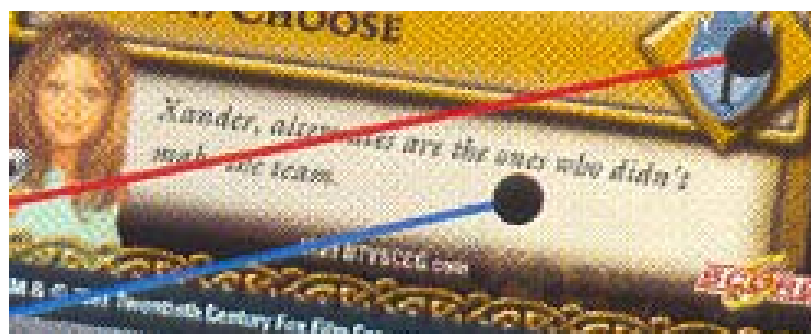
Les **traits** sont trouvés en caractère gras sur de nombreuses cartes.



Action



Citations



Les citations de personnages sont extraites directement de la série télévisée.

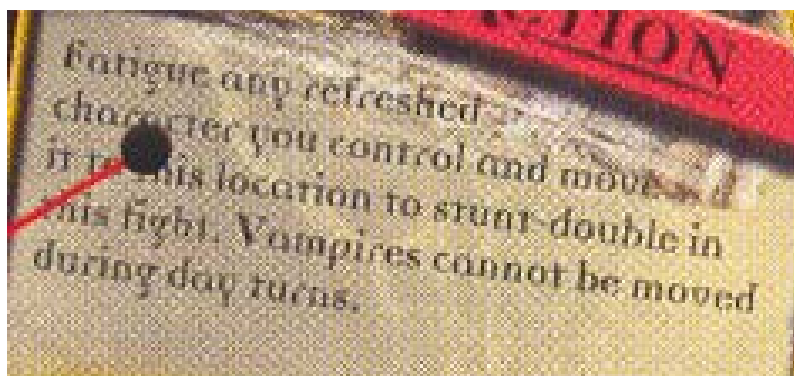
Prérequis de talent :



certaines cartes d'actions requièrent d'un personnage d'obtenir un talent spécifique avant qu'elles puissent être jouées. Quand elles sont jouées les cartes d'actions peuvent arriver à tout endroit et à tout moment dans le jeu comme il l'est indiqué par la puissance de l'effet de la carte.



Case d'effet :



cette case décrit exactement ce que l'action fait et quand elle survient.



L'utilisation de vos talents :



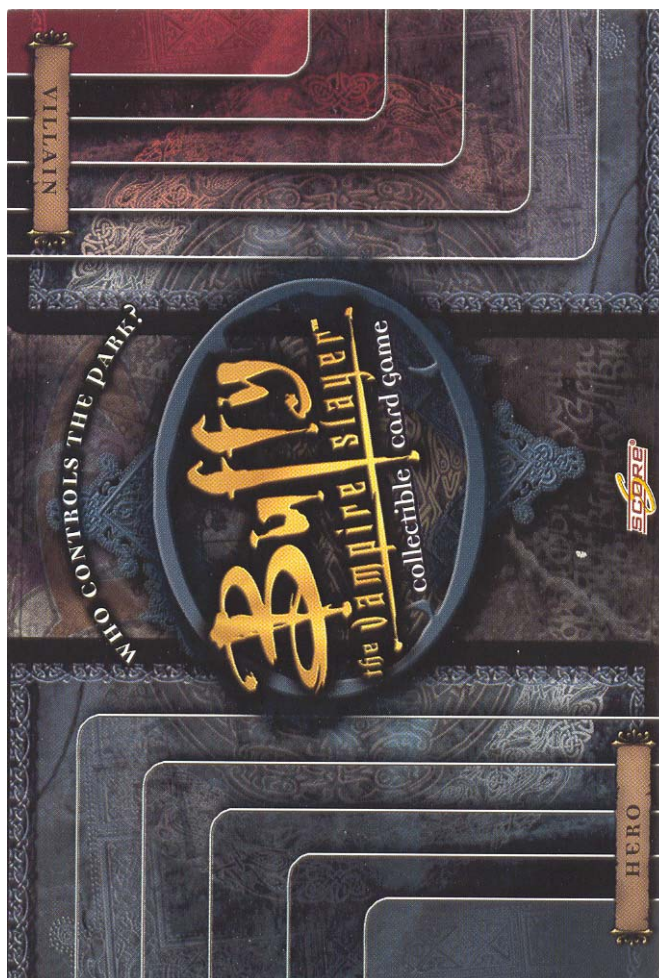
les talents peuvent être utilisés pour vaincre des combats et des défis de même que de rendre des défis plus difficiles pour vos adversaires.

II. Installation de la carte de Sunnydale



Organisation de la ville de Sunnydale

1. cartes d'essence
2. suivi des points de destinée
3. pile de carte de défis
4. livret de règle
5. pile de cartes de ressources
6. pile de cartes de défausse
7. la crypte



8. compteur du parc
9. cartes de jour ou de nuit

Contenu

1. commencez à connaître vos cartes, pages
2. installation de la carte de Sunnydale, pages
3. se préparer à jouer, pages
4. la séquence de jeu, pages
5. la séquence de jeu expliquée
6. la synthèse de tout
7. les types de cartes expliqués, pages
8. règles multijoueurs, pages
9. glossaire

III. Se préparer à jouer

S'installer pour jouer au jeu de cartes Buffy la tueuse de vampires est facile. Suivez seulement ces simples directives pour vous préparer à jouer.

1. **Mélangez vos sept cartes de défis** . Placez-les à l'envers dans une petite pile pour former votre pile de cartes de défis. Maintenant, retournez à l'endroit la carte du haut de votre pile de cartes de défis et laissez-la sur le haut.
2. **Séparez vos cartes de localisation.** Vous pouvez avoir de 0 à 8 cartes de localisation, au début de la partie mais vous pouvez en jouer seulement 4.

3. **Placez votre pile de cartes de ressources sur la zone indiquée du tapis de jeu.** Il y a aussi une zone pour la crypte et la pile de cartes de défausse.
4. **Placez la carte d'essence de votre principal personnage à son endroit près de l'indicateur de points de destinée.**
Placez aussi la carte de votre principal personnage sur l'une de vos localisations à Sunnydale.
5. **Déterminez le joueur actif.** Le joueur actif est le joueur qui possède le tour actuel et qui joue le premier à toutes les étapes. Le méchant joue toujours le premier. S'il n'y a pas de méchant, ou deux méchants ou plus en train de jouer, vous pouvez choisir au hasard, par exemple, soit en lançant une pièce, soit en jouant à pierre-ciseaux-papier, soit en faisant tourner une bouteille horizontalement ou tout autre moyen. Vous pourrez y réfléchir.
6. **Le joueur actif choisit alors si le jeu commence le jour ou la nuit.** Après que ce choix soit fait, tournez la carte jour/nuit à la fin de chaque tour.
7. **Avec le joueur actif jouant en premier, alternez le jeu des cartes de localisations sur vos emplacements à Sunnydale.**
Vous n'êtes pas obligés de jouer les cartes de localisations si vous choisissez de ne pas le faire. Vous pouvez laisser certaines ou toutes vos localisations à Sunnydale vides. Après, placez toutes les cartes de localisations inutilisées dans la crypte.

Ca y est, que la tuerie commence !

IV. Séquences de jeu pour un tour complet.

Ce sont les étapes pour chaque tour. Elles forment la trame pour jouer. Vous pouvez aussi les trouver imprimées sur le tapis de jeu. Tous les joueurs passent par ces étapes simultanément. Le joueur actif commence le premier à chaque étape. Prenez seulement les étapes, une à la fois et vous ne pouvez pas vous tromper.

1. **Phase de prologue :** Jouez un défi à Sunnydale. Si vous ne pouvez pas jouer votre défi, placez-le sur le bas de votre pile de cartes de défis, et à la fin de l'étape, retournez le haut de la carte de votre pile de cartes de défis à l'endroit.
2. **Phase de tirage de cartes :** défaussez un nombre quelconque ou toutes les cartes de votre main et tirez jusqu'à avoir une main complète de 5 cartes.
3. **Phase de rafraîchissement :** rafraîchissez tous vos personnages fatigués.
4. **Phase de mouvement :** déplacez vos personnages autour de Sunnydale.
5. **Phase de ressources (les phases suivantes sont effectuées dans n'importe quel ordre)**
 - A. Placez des personnages de soutien dans le jeu.
 - B. Effectuez l'ascension des niveaux de votre personnage.
 - C. Jouez vos compétences
 - D. Jouez vos objets
 - E. Echangez vos objets
 - F. Ressuscitez votre personnage principal.
6. **phase de conflit :** choisissez de combattre, de surmonter un défi ou de passer.
 - A. **Phase de combat**

- a. **Choisissez** le personnage à combattre. Le défenseur peut faire intervenir un double qui fait des cascades et l'assiste .
- b. L'attaquant et le défenseur à la fois, **tirent** 5 cartes.
- c. **Bataille !**
- d. **Résolution de la bataille**
- e. **Défaussez** jusqu'à avoir 5 cartes

B. Phase de défi.

- a. **Choisissez** les personnages et le défi auxquels ils feront face.
- b. Le personnage faisant face au défi, **tire** 5 cartes et le défenseur tire 3 cartes
- c. **Combattez** le défi !
- d. **Résolution**
- e. **Défaussez** jusqu'à 5 cartes.

7. **Fin de la phase** : retournez le marqueur de carte jour/nuit. Le joueur à la gauche est maintenant le joueur actif.

V. La séquence de jeu expliquée

1. Phase de prologue

Placez une carte de défi en jeu soit, sur une de vos localisations ou sur une localisation de votre adversaire.



Vous devez jouer le défi, s'il peut être joué quelque part à Sunnydale. Si vous ne pouvez pas jouer un défi, alors il doit être placé sur le bas de la pile de carte de défi et vous retournez immédiatement la première carte de défi en dessous. Vous ne commencez pas à jouer un défi pour ce tour.

Il ne peut pas y avoir de défi double à Sunnydale. Ainsi, si votre adversaire vous bat en sortant son défi avant que vous ne l'ayez fait, vous devez aller à sa localisation et essayer de le battre. On peut jouer des défis sur des espaces de jeux qui n'ont pas de carte de localisation si le défi n'est pas d'une localisation spécifique.

Si un défi doit être joué à une localisation spécifique, et si cette localisation a déjà un de vos défis en jeu, vous ne pouvez pas jouer votre nouveau défi.

Chaque joueur peut placer en jeu un défi à chaque localisation. Voir le diagramme ci-dessus.

2. Phase de tirage de cartes

Si vous avez plus de 5 cartes dans votre main, la première chose que vous faites dans le tirage de cartes est de défausser jusqu'à obtenir 5 cartes . Ensuite, vous pouvez défausser une ou toutes vos cartes restantes que vous êtes en train de tenir et tirez jusqu'à ce que vous ayez une main complète de 5 cartes.

Si vous êtes à court de cartes dans votre pile de cartes de ressources, lorsque vous tirez vos 5 cartes, alors gardez les cartes que vous avez, remélangez votre pile de cartes de défausse à l'intérieur de votre pile de cartes de ressources et tirez le reste.

Si pour une raison stupide vous n'avez pas de carte dans votre pile de défausse et pas de carte dans votre pile de ressources, alors vous ne pouvez pas tirer de carte et vous êtes bien coincé, continuez simplement à jouer.

3. Phase de rafraîchissement

Rafraîchissez toutes vos cartes fatiguées vers la position rafraîchie, ceci est fait en les tournant depuis la position horizontale à la position verticale. (*Quand un personnage se fatigue, vous tournez sa carte depuis la position verticale à la position horizontale*).

4. Phase de mouvement

Vous pouvez déplacer de multiples personnages autour de Sunnydale durant cette phase. Les joueurs à tour de rôle déplacent les personnages et/ou passent jusqu'à que les deux joueurs passent. Vous n'êtes pas obligé de déplacer des personnages durant cette phase. Les personnages fatigués ne peuvent pas se déplacer à moins qu'ils soient rafraîchis. Les vampires peuvent seulement se déplacer quand il fait nuit. Quand il fait nuit, ils peuvent se déplacer de deux localisations par tour, mais ils peuvent se déplacer seulement d'un seul espace à la fois.

Les non vampires peuvent se déplacer une fois par tour que ce soit le jour ou la nuit. Vous pouvez vous déplacer au parc de Sunnydale depuis n'importe quel endroit sur le plateau de jeu ou vice versa, ou vous devez vous déplacer à une localisation adjacente. Si vous vous déplacez à une localisation de l'adversaire depuis le parc de Sunnydale, vous devez fatiguer votre personnage quand il arrive. Se déplacer à une localisation adjacente ne fatigue pas un personnage.

EXEMPLE : c'est la nuit et Spike se déplace depuis la carte *Natural History Museum* (*le Muséum d'histoire naturelle*) jusqu'au parc de Sunnydale. Buffy court depuis la carte *Hospital* (*l'hôpital*) jusqu'au parc de Sunnydale. Buffy ne peut plus se déplacer ce tour. Spike, parce qu'il est un vampire, se met à se déplacer une fois de plus, et se déplace d'un espace pour rôder dans la carte *Streets of Sunnydale* (*les rues de Sunnydale*) . Comme c'est une localisation de l'adversaire et qu'il venait du parc de Sunnydale, Spike devient fatigué et sa carte est tournée sur le côté.

Si vous ne déplacez pas un personnage, vous passez . Quand les deux joueurs passent de façon consécutive, la phase est terminée.

5. Phase de ressources

Durant cette phase vous préparez vos personnages pour ce qui va se passer ultérieurement. Vous pouvez :

- placer des personnages en jeu,
- effectuer l'ascension de vos personnages vers des niveaux plus hauts
- donner à vos personnages, des objets et des compétences
- échanger des objets entre les personnages et ressusciter votre principal personnage si elle ou lui se trouve dans votre pile de défausse du fait de la perte d'un combat.

• **Placez un personnage de niveau 1 en jeu** . Vous pouvez placer un personnage partout sur l'une de vos localisations même s'il n'y a pas une carte de localisation à cet endroit.

• **L'ascension** . Les personnages effectuent une ascension pour gagner des niveaux . Pour que l'ascension survienne vous avez besoin d'avoir le prochain niveau de personnage ultérieur dans votre main, et vous devez remplir les conditions de destinée de la carte. Une fois que ceci a été fait, placez cette carte sur le haut de votre personnage principal, voilà ! Maintenant il est nouveau et amélioré avec des éclats bleus ! Vous pouvez également faire une ascension pour les laquais, les compagnons, les héros et les vilains aussi. Chaque personnage peut seulement effectuer une ascension une fois par tour.

EXEMPLE : Buffy est prête pour effectuer une ascension. Elle a rempli son exigence de destinée de 4 points de destinée enregistrée sur sa carte de niveau 2. Si vous avez Buffy de niveau 2 dans votre main, placez la carte Buffy de niveau 2 au dessus de la carte Buffy de niveau 1 et elle est vraiment meilleure que jamais.





• **Jouer les cartes de compétence et d'objets sur les personnages.** Chaque personnage peut apprendre une nouvelle compétence par tour. Une fois que la carte est mise en jeu, la compétence va partout avec le personnage. Quand vous donnez à un personnage une compétence, vous fatiguez le personnage qui la reçoit pour ce tour. Si un personnage est déjà fatigué vous ne pouvez pas lui donner une compétence. Gardez vos cartes de compétence et les autres cartes attachées sous la carte de personnage choisi pour une référence facile.

• **L'octroi d'objets aux personnages :** les objets (items) sont placés en jeu durant cette étape. Les personnages peuvent porter deux objets chacun. Vous pouvez donner plus qu'un objet à un personnage durant une séquence de tour, mais vous ne pouvez pas leur en donner deux en même temps.

EXEMPLE : disons que vous donnez à Buffy une carte Crossbow (arbalète). Ensuite vous attendez que votre adversaire, soit joue une carte, soit passe. Ensuite vous donnez à Buffy l'autre carte Crossbow (arbalète) pour une action double fois vibrante. Les personnages peuvent recevoir des objets même s'ils sont fatigués.



Votre personnage a-t-il déjà les mains pleines avec deux objets et vous venez juste de tirer la mère de toutes les haches de pompiers (fire axes) ? Pas de problème, vous pouvez faire progresser les objets directement depuis votre main. Prenez simplement l'objet depuis votre main, donnez-le à votre personnage et défaussez l'objet précédent. Les objets ne fatiguent pas les personnages quand ils leur sont donnés.

Echange d'objet entre les personnages. Même si cela n'implique pas de jouer une carte de votre main, cette action compte comme si vous jouiez. Note : les personnages qui s'échangent des objets doivent être dans la même localisation au même moment pour échanger les objets. Chaque objet peut seulement être échangé une fois par tour.

EXEMPLE : Buffy va se battre contre Nathalie French . Willow est à la même localisation et vient juste de parvenir à avoir une carte Bat sonar (sonar de chauve souris) dans son sac à main . Prenez la carte Bat sonar (sonar de chauve souris) de Willow et donnez-la à Buffy. C'est maintenant le tour de votre adversaire.



Ressuscitez votre principal personnage . Si votre principal personnage est démolé dans un combat et réduit à un tas de cendre dans votre pile de défausse, vous pouvez maintenant le retirer et le remettre dans votre main. Vous pouvez placer votre principal personnage à votre prochain tour dans l'une des quatre localisations de Sunnydale.

Vous pouvez choisir de passer cette étape si vous le désirez. Quand les deux joueurs passent consécutivement, l'étape se termine.

6. Phase de conflit

Ici vous pouvez choisir d'attaquer un défi, de combattre ou de passer. Il n'y a pas d'ordre dans lequel vous pourriez commencer. Il est possible d'effectuer des combats

multiples, de passer plusieurs fois et de surmonter les défis multiples dans cette étape.

a. Phase de combat

a) Choisissez un personnage à la même localisation pour combattre.

Déclarez lequel de vos personnages attaque qui. Votre adversaire peut avoir un autre personnage frais dans la même localisation qu'il fait combattre comme un double combattant pour la personne à qui vous avez fait appel. Ceci fatiguera le personnage qui interviendra, résultant dans une baisse de tous ses talents de 1.

b) Les deux joueurs maintenant tirent 5 cartes .

c) Bataille !

Le joueur qui attaque commence toujours le combat. Ainsi, si vous y allez le premier, vous annoncez votre niveau actuel de talent de butt-kicking (combat) en additionnant chaque talent de combat sur les cartes qui constituent votre personnage. Après, vous pouvez mettre de côté une carte pour renforcer votre talent de butt-kicking (combat) ou passer. Si le personnage défenseur a un talent de combat plus bas que le vôtre, il peut utiliser ses compétences, des objets et des cartes d'action de sa main pour renforcer son talent de combat (Butt kicking) . Souvenez-vous que vous ne pouvez seulement jouer qu'une carte à la fois. Cela peut prendre plusieurs tours à votre adversaire pour atteindre votre niveau de talent de butt-kicking (combat) ou vice versa . Si vous n'avez pas de carte pour jouer durant ces rounds, dites seulement « je passe ».

Note : vous ne pouvez pas utiliser les pouvoirs des cartes d'objets, de compétences et d'action quand vous les utilisez pour renforcer des talents.

Si les défenseurs peuvent égaler ou excéder votre talent de butt-kicking (combat), alors vous devez augmenter votre talent de butt-kicking (combat) ou risquer de perdre le combat. Celui-ci continue jusqu'à ce que les deux joueurs passent.

d) Résolutions : finalisez les talents. Le gagnant d'un combat obtient 1 point de destinée.

■ S'il y a un match nul, les deux personnages meurent et vont dans leur pile de défausse. Aucune destinée n'est gagnée.

■ Si un personnage principal meurt durant le conflit, le gagnant gagne encore son point de destinée et le personnage principal perdant perd un point de destinée. Si un personnage de soutien meurt, aucun point de destinée n'est perdu.

■ Si un personnage principal meurt dans un match nul, alors le personnage principal perd néanmoins un point de destinée.

■ Si le personnage attaquant gagne, il est fatigué après le combat. Si le défenseur gagne, il reste frais comme un citron et prêt à combattre de nouveau.

e) Défaussez jusqu'à 5 cartes : après que le combat soit résolu, les joueurs défaussent jusqu'à avoir 5 cartes s'ils ont plus que 5 cartes dans leur main.

Exemple : vous êtes en train de jouer Giles et vous vous opposez à un laquais qui a choisi de vous attaquer. Giles actuellement a 0 de talent de butt-kicking (combat) et la carte The pack (la bande ,) c'est-à-dire le laquais a 4.



Ainsi, vous jouez une carte d'action qui a deux points de butt-kicking (combat), dans une pile séparée que nous appellerons une pile de talents. Votre adversaire choisit de passer. Alors vous jouez un objet pour un talent de butt-kicking (combat) de +1 et votre adversaire passe de nouveau.

Maintenant vous jouez une autre carte d'action qui a une valeur de butt-kicking (combat) de +2 et vous êtes en avance de 1 point. Votre adversaire joue un objet pour +1 et vous êtes à égalité. Vous jouez une carte d'action avec un butt-kicking (combat) de +2. Votre adversaire est à bout de butt-kicking (combat) et il passe. Vous avez maintenant deux points d'avance et vous passez, gagnant la rencontre. Comme vous étiez le défenseur, vous ne fatiguez pas votre personnage et vous gagnez un point de destinée pour avoir gagné la rencontre. Après, vous déplacez votre "pile de talents" vers la pile de défausse.

b. Phase du défi

a) Choisissez les personnages et le défi. Choisissez quels personnages se battront contre ce défi. Les personnages à la même localisation peuvent se mettre à plusieurs contre un défi et combiner tous leurs talents. Vous n'êtes pas obligés d'utiliser chaque personnage à la même localisation. Certains peuvent juste regarder les autres faire le travail. Cordélia est spécialement bonne pour ça.

b) Le combattant du défi tire 5 cartes et le défenseur tire 3 cartes

c) La bataille contre le défi.

En théorie vous n'êtes pas en train de vous battre contre une personne mais plutôt à une situation. Premièrement, trouvez les pré-requis de talents sur votre défi et additionnez les talents de vos personnages pour voir de combien vous êtes proches. Les joueurs attaquant le défi commencent. Maintenant vous jouez des cartes d'objets, d'actions et de compétences dans la pile de talents depuis votre main pour renforcer vos talents jusqu'à ce qu'ils satisfassent au pré-requis du défi. Votre

adversaire peut utiliser les cartes dans sa main pour augmenter les valeurs sur le défi lui-même.

d) Résolution : Additionnez toutes les valeurs de talents. Quand vous égalisez ou possédez tous les pré-requis des talents, le défi est surmonté et vous obtenez les points de destinée. Ensuite, mettez le défi dans la crypte appropriée et déplacez vos piles de cartes de talents vers la pile de défausse. Si vous perdez, le défi reste sur la table et vous perdez un point de destinée. Un match nul signifie que l'attaquant surmonte le défi.

Fatiguez tous les personnages attaquant travaillant sur le défi, qu'ils aient réussi ou pas.

e) Défaussez jusqu'à avoir 5 cartes.

Après que le défi soit résolu, les deux joueurs défaussent jusqu'à avoir 5 cartes s'ils ont plus de 5 cartes dans leur main.

EXEMPLE : Willow et Cordelia sont confrontées au défi Hyenas in the Class room (les hyènes dans la salle de classe) qui requiert 4 points de charme et 9 points d'intelligence (smart) pour l'accomplir.

Leur talent combiné actuel est de 4 points de charme et 7 points d'intelligence (smart).





Vous déclarez qu'elles essayent de surmonter le défi et elles tirent 5 cartes. Votre adversaire en tire 3. Willow et Cordelia mettent de côté la carte « Cafeteria Soylent green » (le soleil vert de la cafétéria) pour deux points de smarts (d'intelligence) . Elles sont maintenant à égalité avec le défi. L'adversaire pose la carte « Dig up the corpse » (déterrement des corps) et augmente le pré requis de charme de 2.



Willow et Cordelia maintenant jouent la carte « Self referential humor » (autodérision) et additionnent ses deux points de charme et sont de nouveau à égalité . L'adversaire place la carte « Cafeteria Soylent green » (le soleil vert de la cafétéria) et ajoute le montant d'intelligence (smart) nécessaire de 2 .



Maintenant Willow et Cordelia jouent la carte « Demon theory » (théorie du démon) qui ajoute deux points d'intelligence (smart) et se mettent à égalité avec le défi.



Votre adversaire n'a plus de carte qui puisse renforcer, soit l'intelligence (smart), soit le charme et passe. Willow et Cordelia passent et comme elles ont égalisé le montant nécessaire du défi, elles gagnent les 4 points de destinée . Vous et votre adversaire maintenant défaussez vos piles de cartes de talents et les valeurs de talent de Willow et de Cordelia retournent à leur niveau antérieur et elles se fatiguent toutes les deux.

7. Phase finale

Tournez la carte jour/nuit pour signaler la fin du tour. Le joueur actif est maintenant la personne à la gauche de l'ancien joueur actif.

Comment le fait de passer de façon consécutive fonctionne à l'intérieur de la séquence de jeu ?

Quand les deux joueurs passent de façon consécutive, vous allez à la prochaine étape ou prochaine phase du jeu. Ceci peut être un peu confus pour les nouveaux joueurs à l'intérieur de l'étape de conflit parce qu'il y a des phases de jeux à l'intérieur de l'étape de conflit elle-même. Dans cette étape les joueurs peuvent avoir des multiples défis et combats, chacun alternant l'un après l'autre.

Chaque phase de défi et chaque phase de combat se termine quand les deux joueurs passent, résolvent et défaussent jusqu'à avoir 5 cartes. L'étape en elle-même se termine quand les deux joueurs passent. Vous êtes encore dans les nuages, alors que pensez vous d'un exemple ?

EXEMPLE: c'est le début de l'étape de conflit et vous êtes en train de jouer Spike comme votre personnage principal et votre adversaire est en train de jouer Buffy.



Vous êtes le joueur actif et vous commencez en premier. Vous décidez que Spike combat Buffy à la localisation « The bronze » (le bronze).



Spike et Buffy accomplissent le combat, vous passez consécutivement et nous diront que Buffy perd. Vous gagnez un point de destinée et Spike se fatigue. Vous êtes encore dans l'étape de conflit. Maintenant c'est le tour de votre adversaire, il choisit d'avoir Giles pour se battre contre le défi « You can trust the technopagan » (vous pouvez croire au technopaganisme) .



Il commence en premier et vous vous battez tous les deux contre le défi chacun votre tour jusqu'à ce que vous passiez consécutivement. Giles gagne et obtient un point de destinée pour Buffy.

Maintenant c'est à nouveau votre tour, c'est encore l'étape de conflit. Cette fois-ci vous avez Drusilla qui poursuit Willow au site « the Bronze » (le bronze).



Elles se battent en conséquence et cette fois Willow gagne et Drusilla va dans la pile de carte de défausse. Willow ne se fatigue pas et gagne un point de destinée pour Buffy.

Vous et votre adversaire continuez à surmonter des défis et à vous battre jusqu'à ce qu'aucune personne ne soit concernée dans un défi ou dans une bataille et que tout le monde passe de façon consécutive. Alors l'étape de conflit est terminée. Vous pouvez aller maintenant à l'étape de fin. Le tour est maintenant terminé.

VI. Synthèse des règles

La règle d'or. Les règles sont faites pour être brisées ! Les cartes dans le jeu Buffy la tueuse de vampires de cartes à collectionner font des choses étonnantes et folles. Chaque fois qu'une carte brise ou modifie une règle, la carte a toujours raison.

Gagnant de la partie

Gain par une victoire de destinée.

Pour gagner une victoire par la destinée, vous devez obtenir dix points de destinée. Ceci est fait en gagnant des combats et en surmontant des défis.

Gagner dans le parc de Sunnydale.

Pour gagner dans le parc de Sunnydale vous devez contrôler le parc pendant six tours consécutifs. Contrôler signifie que pas d'autre joueur (excepté vous) ait un personnage au parc de Sunnydale à la fin du tour. Aussi, si vous voulez une victoire par contrôle vous devez gagner la version de Sunnydale du roi de la colline (King of the Hill).

Quand vous êtes sur le point de gagner une victoire par contrôle du parc de Sunnydale, quelqu'un va devoir venir en se cavalcant jusqu'au parc de Sunnydale et vous affronter. Quand cela arrive, utilisez seulement les règles pour le combat et battez vous. Si vous parvenez à flanquer à la porte les personnages de votre adversaire avant que le tour ne se termine, la destinée vous sourira de façon victorieuse !

Gardez la trace des tours dans le parc de Sunnydale :

Sur la couverture de derrière du livre des règles, vous trouverez un compteur qui enregistre combien de tours un joueur a gardé le contrôle du parc de Sunnydale. Utilisez seulement n'importe quelle carte dont vous n'avez pas besoin pour garder le nombre du compteur.

La carte Jour/Nuit.

Pour vous rappeler si c'est le jour ou la nuit, utilisez la carte jour/nuit incluse à l'intérieur de votre deck de démarrage. Quand la carte est horizontale, c'est la nuit, et quand elle est verticale, c'est le jour.

Les talents.

Pour accomplir des choses dans l'univers de Buffy vous devez avoir du talent et dans ce cas cela signifie que vous avez besoin de talents de **combat, d'intelligence d'étrangeté et de charme**.



Le **combat (butt kicking)** est représenté par une icône en or sur les cartes. Le nombre à l'intérieur indique combien de combat est sur la carte. Dans la bataille vous utilisez presque toujours le combat comme la principale mesure de qui donnant un coup de pied au derrière de l'autre.

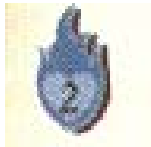


L'**intelligence (smart)** est représentée par une icône de livre violette qui indique tout ce qui se passe dans votre cerveau entre vos petites oreilles pointues.

L'intelligence indique combien vous êtes versé dans l'occultisme ou d'autres sortes de connaissance.



L'étrangeté (weirdness) est représentée par l'icône rouge. Combien de muscles super naturels possèdent votre personnage ? Vérifiez juste l'icône de flamme rouge. L'étrangeté indique combien vous êtes bon pour les choses bizarres.



Le **charme** est l'icône de cœur bleue et montre vos capacités de séducteur. Le charme vous aide à obtenir des choses sans répandre de façon insensée de la poussière.

Les traits . Vous devez sans aucun doute considérer les traits comme des pré requis pour certains défis. Vous les trouverez sur tous les types de cartes. Un trait est une caractéristique significative quelconque qui donne à une carte un label, un statut ou une capacité unique. Les traits seront toujours en lettres capitales. Les traits couvrent des sujets variés tels que les ordinateurs, la démonologie, les monstres, la magie etc... certains défis requièrent certains traits de personnage avant qu'ils puisse être surmontés .

Quelques détails sur l'empilement. Quand vous jouez des défis sur la table de jeu, placez-les sur les côtés de la localisation avec le texte face à vous. Si un endroit devient encombré, dispersez les cartes sur la zone de jeu pour éviter une confusion.

Fatigue . Quand l'un de vos personnages principaux et de vos personnages de soutien devient fatigué, vous tournez leur carte de personnage horizontalement. Les personnages restent fatigués jusqu'à **l'étape de rafraîchissement**. Après qu'un personnage soit rafraîchi, il peut se déplacer dans **l'étape de mouvement**, apprendre des compétences durant **l'étape de ressources**, attaquer des défis, des combats et jouer le rôle d'assistant double durant **l'étape de conflit**. Quand votre personnage est fatigué, il ne peut pas attaquer. Il peut se défendre, mais ne peut attaquer et dans la bataille subit un malus de -1 dans tous ses talents. Vous ne pouvez fatiguer aussi une carte qui est déjà fatiguée. Le texte suivant est une liste de toutes les fois qu'une fatigue survient afin que vous puissiez mieux gérer les niveaux de tension de votre personnage.

1. **Jouer des compétences.** Quand vous donnez à votre personnage une compétence, le personnage devient fatigué.
2. **Essai contre les défis.** Chaque fois qu'un défi est attaqué par un personnage, ce personnage devient fatigué après l'essai contre ce défi sans tenir compte s'il a gagné ou perdu ce défi.
3. **Attaquer** . Si un attaquant a gagné dans un combat et défait le personnage de l'adversaire, alors l'attaquant devient fatigué. Si un défenseur est un personnage rafraîchi quand un combat commence, il ne devient pas fatigué s'il gagne.

4. **Se déplacer depuis Sunnydale vers une localisation de l'adversaire.**
Quand vous déplacez un personnage depuis le parc de Sunnydale vers une localisation de l'adversaire, le personnage devient fatigué. Mais si vous vous déplacez à une localisation de l'adversaire depuis une de vos localisations alors votre personnage reste rafraîchi. Vous restez aussi rafraîchi si vous bougez directement depuis une des localisations de votre adversaire à une autre de ses localisations. Note : les personnages fatigués ne peuvent pas se déplacer.
5. **Utiliser un double assistant.** Vous avez besoin d'aide sur le lieu de votre combat ? Si deux de vos personnages sont dans la même localisation, vous pouvez en avoir un qui intervient pour combattre pour votre personnage s'il est le défenseur. Quand ceci arrive, vous fatiguez le personnage avant que la bataille commence. Seul un personnage rafraîchi peut jouer le rôle de double assistant. Après que vous ayez fatigué votre double assistant, tous ses talents sont réduits de 1 depuis le moment où il est fatigué .
6. **Des effets des cartes** peuvent aussi causer la fatigue du personnage.

Jouez une carte à la fois.

Vous jouerez toujours une carte à la fois dans le jeu Buffy CCG même durant un combat ou un défi quand vous renforcez vos talents.

Les limites de duplication des cartes de personnages.

A la fois vous et votre adversaire vous pouvez jouer le même personnage principal. A part ça, il n'y a pas de double permis des héros et des cartes de vilains nulle part dans le jeu. Les cartes de compagnons et de laquais peuvent être dupliquées dans le jeu mais chaque joueur peut seulement avoir un de chaque compagnon ou laquais en jeu à la fois.

EXEMPLE : à la fois vous et votre adversaire, êtes en train de jouer Spike comme personnage principal. Vous avez actuellement Drusilla en jeu. Votre adversaire ne peut pas jouer sa carte Drusilla pendant que la vôtre est en jeu. Mais comme les laquais peuvent avoir des doubles, alors les deux à la fois peuvent avoir une copie de la carte « La bande » (the pack) en jeu.



Si un héros ou un vilain est un personnage principal et qu'ils sont placés dans la pile de défausse, ils sont néanmoins uniques puisque leur Essence est encore en jeu. Ainsi, si vous êtes en train de jouer « The master » (le maître) et que vous êtes butté par Spike, votre adversaire ne peut pas jouer « The master » (le maître) comme un personnage de soutien.



Cependant, si un personnage de soutien d'un héros est défaussé, alors l'adversaire peut maintenant placer en jeu, le personnage de soutien identique depuis sa main durant la prochaine étape de ressources.

Utilisation des piles de talents

Quand vous utilisez des cartes dans votre main pour les talents (vous les jouez pour leur valeur de talent dans les combats et les défis), vous commencez par placer les piles temporaires devant vous appelées pile de talent pour chaque talent dont vous avez besoin.

Jouez vos piles de talents verticalement dans le même ordre que les talents sur les cartes de personnage ainsi vous pourrez vous souvenir quelles sortes de vos talents sont dedans. Après que le combat ou le défi soit terminé, déplacez ces piles de cartes vers la pile de défausse que vous gagniez ou que vous perdiez et retournez au niveau de talents antérieurs de votre personnage. Les piles de talents rendent plus facile le fait de garder la trace de la valeur actuelle de chaque talent.

Jouer des objets et des compétences pour le talent. Vous pouvez mettre de côté des objets et des compétences dans votre main pour rajouter un point à l'un de vos quatre talents.

Par exemple, si vous avez besoin de renforcer l'étrangeté pour vous aider à surmonter un défi, vous pouvez jouer la carte « crossbow » (arbalète) et augmenter votre talent d'étrangeté d'un point.



Jouer des actions pour le talent. Des cartes d'action peuvent avoir plusieurs valeurs de talents enregistrées dans ces chouettes icônes. Quand vous mettez de côté une carte de compétence ou d'action pour renforcer un talent, vous devez choisir quel talent, la carte est en train de renforcer. Si la carte n'a pas de valeur enregistrée pour le talent dont vous avez besoin, alors vous ne pouvez pas utiliser une autre valeur de talent pour le renforcer. Ainsi, Xander ne peut pas utiliser le talent de l'étrangeté pour renforcer son talent de charme - bien qu'il essaie fréquemment.

Les niveaux d'ascension. Quand votre personnage effectue une ascension, il obtient une carte de niveau plus haut avec des pouvoirs plus costauds. Pour effectuer une ascension, vous devez obtenir la valeur de destinée sur la carte de niveau supérieur. Effectuer une ascension survient durant l'**étape de ressource**. Vous pouvez aussi garder tous les objets et les compétences qui sont attachés à ce personnage.

Exigences sur le deck

Tous les decks doivent être, soit des decks de héros et de compagnon, soit des decks de vilains et de laquais. Vous devez avoir un minimum de 40 cartes dans votre pile de cartes de ressources pour jouer sans compter votre carte d'essence. Il n'y a pas véritablement de taille maximale pour votre pile de cartes de ressources. Vous pouvez avoir trois exemplaires de toute carte dans votre pile de cartes de ressources. Les cartes de localisation et de défis ne font *pas* partie de votre pile de cartes de ressources. Cependant, vous ne pouvez *pas* avoir plus de 50% de votre deck qui soit des cartes d'actions et vous ne pouvez *pas* avoir plus de 50% de votre deck qui soit des cartes de personnages.

Les cartes de localisations sont les seules cartes que vous pouvez avoir à plus de trois exemplaires. Rappelez-vous de garder vos cartes de localisation séparées de votre pile de cartes de ressources. Le nombre total de cartes de localisation permis est de 8.

Il ne peut pas y avoir de multiples exemplaires des cartes de défis à l'intérieur de la pile de carte de défis. Il doit y avoir seulement 7 défis par decks.

Types de cartes

Cartes de personnages

Votre principal personnage est représenté par deux cartes : une carte d'essence et une carte de personnage. La carte de votre principal personnage se déplace dans tout Sunnydale, tandis que la carte d'essence retient vos points de destinées sur le tableau de jeu. Votre carte d'essence ne se déplace jamais à l'intérieur de Sunnydale. Votre carte de niveau 1 du personnage principal et d'abord jouée sur une de vos localisations. Il y a quatre type de cartes de personnages : les héros, les vilains, les compagnons et les laquais. Tout personnage qui n'est pas votre personnage principal est un personnage de soutien. Toutes les cartes de personnages ont des talents enregistrés sur elle. Ces talents sont utilisés pour défaire d'autres personnages dans les batailles ainsi que pour surmonter des défis. Les quatre talents sont : le combat (butt-kicking), l'étrangeté, l'intelligence et le charme. Les valeurs de talents du personnage ne sont PAS utilisées pour renforcer les talents. Vous ne pouvez pas jouer la carte « Giles » dans une pile de cartes de talents pour renforcer le talent d'intelligence de Buffy de 4 alors que Buffy est confrontée à un défi.

Toutes les cartes de personnages qui sont jouées depuis votre main sont jouées durant **l'étape de ressources**.

Les personnages peuvent détenir des compétences et des objets, et ces compétences et ces objets voyagent avec eux à travers toute la partie. Certaines cartes de personnage ont un pouvoir de carte que le personnage peut utiliser durant la partie. Chacun est différent, aussi lisez-les tous pour voir ce qu'ils peuvent faire.

EXEMPLE: le pouvoir de la carte de Drusilla énonce « fatiguez Drusilla durant l'étape de ressources pour, soit tirer une carte, soit obliger votre adversaire à défausser une carte ».



Quand votre personnage est fatigué, vous tournez sa carte horizontalement jusqu'à la prochaine **phase de rafraîchissement**.

Les personnages peuvent mourir. Quand ils meurent, ils sont déplacés vers la pile de défausse. Votre principal personnage peut revenir à la prochaine **étape de ressource** mais perd tous ses niveaux, ses compétences et ses objets. Vous pouvez alors jouer le principal personnage dans l'une de vos quatre localisations. Vos autres personnages restent dans votre pile de défausse jusqu'à ce que vous la recycliez quand vous manquez de cartes pour tirer les cartes. Alors vous pouvez les jouer de nouveau.

Après tout quand un personnage de télé est-il vraiment mort ?

Les cartes d'action

Les cartes d'action font **deux** choses : entreprendre une action et modifier des valeurs de talents pour les combats et les défis. Les cartes d'actions peuvent survenir pour lancer une clé anglaise à n'importe quelle étape durant le jeu- c'est ce qui les rend si rigolotes. Elles vous feront connaître dans le bas de la case d'effets quand elles peuvent être utilisées.

Certaines cartes d'action ont des exigences de moments. Ceci signifie que vous devez atteindre une certaine condition dans la partie avant qu'elle puisse être jouées. Les cartes d'actions peuvent être utilisées pour renforcer les valeurs de talents dans les défis et les combats . A l'inverse des objets, qui peuvent seulement ajouter un point à toute valeur de talent, les cartes d'action ajoutent au talent de votre personnage le nombre à l'intérieur de leur icône respective.

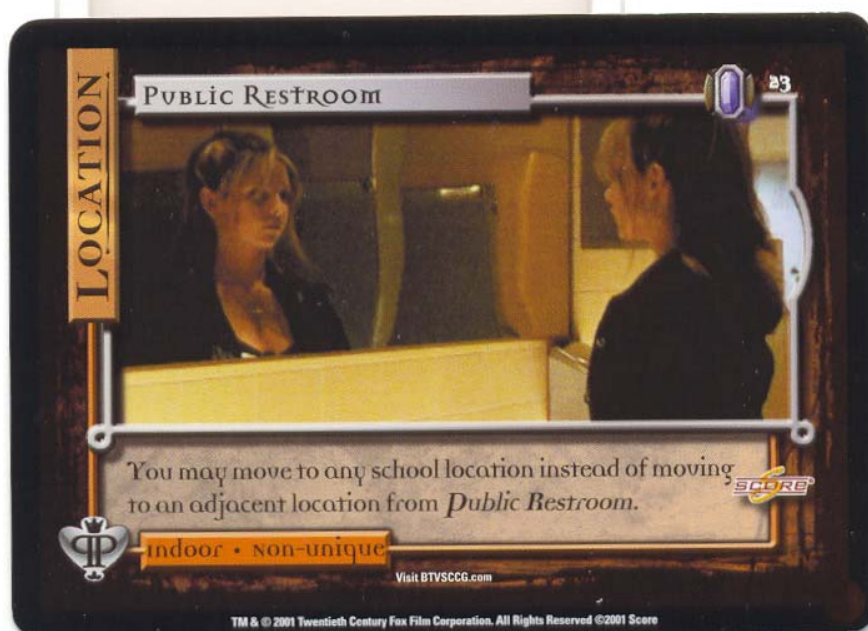
Certains effets de cartes peuvent avoir une exigence de talent ou exiger un trait qui doit être obtenu avant que vous puissiez les utiliser.

EXEMPLE : Buffy joue la carte « Join the pep squad » (joindre le peloton dynamique) et tous les laquais sont instantanément défaussés. Cette carte à une exigence de charme de 3. Buffy doit obtenir ce niveau de charme avant qu'elle puisse jouer cette carte.



Cartes de localisation.

Les localisations sont placées dans le jeu durant le placement de façon alternée sur vos quatre endroits de Sunnydale. Il y en a deux types, les uniques et les non uniques. Il ne peut y avoir deux localisations uniques en jeu. Cependant, il y a des localisations non uniques que vous et votre adversaire pouvez jouer telles que la carte, par exemple, " public restroom " (toilettes publiques) .



Certaines localisations ont des effets de cartes, des restrictions ou des capacités spéciales. Tous les personnages et les défis à une localisation spécifique peuvent être affectés par ces conditions. Les localisations restent en jeu tout le long de la partie et ne sont jamais placées dans la crypte. Vous êtes libre d'aller à une quelconque localisation dans la partie. Vous pouvez choisir de ne pas jouer les localisations. Un espace vide est néanmoins considéré comme une localisation et peut néanmoins avoir des personnages et des défis joués sur lui.

Les cartes de défis.

Les défis sont gardés dans leur propre pile sur le plateau de jeu et sont joués durant **l'étape de prologue**. A moins que tous vos défis ait été joués, il devrait toujours y avoir une carte de défi tournée à l'endroit durant le jeu.

Vous pouvez avoir seulement une carte de défi en jeu à n'importe quelle localisation à la fois mais une seule localisation peut détenir de multiples défis.

Les défis accordent les points de destinées au vainqueur s'ils sont surmontés avec succès. Vous trouverez une valeur de destinée sur chaque défi dans le coin à haut à droite de la carte. Plus le défi est dur, plus nombreux sont les points de destinée.

Vous pouvez faire face au défi de votre adversaire.

Si un défi peut être joué, il doit être joué. Si un défi ne peut pas être mis en jeu, placez-le sur le bas de votre pile de carte de défi et révélez le prochain défi durant **l'étape de prologue**. Chaque défi, aura des icônes de talent contenant les valeurs nécessaires pour votre personnage pour le surmonter.

Bien que vous puissiez faire face à de multiples défis par tour, vous pouvez seulement essayer chaque défi une fois par tour. Cependant votre adversaire peut essayer le défi durant le même tour si vous êtes incapables de le surmonter et s'il est à la même localisation que le défi.

Cartes de compétence.

Ces cartes aident à rendre votre personnage plus puissant dans la partie et peuvent aussi être utilisés pour renforcer les talents durant les confrontations qui surviennent durant les batailles et les défis. Les compétences incluent une variété d'aptitude ou de discipline. Vous pouvez ajouter seulement une compétence à chaque personnage par tour. Chaque fois que vous donnez une compétence à un personnage, vous fatiguez ce personnage pour le tour. Certaines compétences demandent à ce que le personnage possède un niveau minimal d'un talent avant qu'elles puissent être apprises. Les personnages peuvent avoir autant de compétences que vous le désirez. Les compétences ne peuvent pas être transférées entre les personnages. Quand vous avez besoin d'augmenter votre valeur de talent, quand vous êtes face à un combat ou à un défi, vous pouvez utiliser vos cartes de compétences pour ajouter un point de plus à chaque talent.

Les cartes d'objets.

Les cartes d'objets peuvent renforcer les talents de votre personnage lorsqu'il faut surmonter les défis ou les combats.

Ils le font de deux façons :

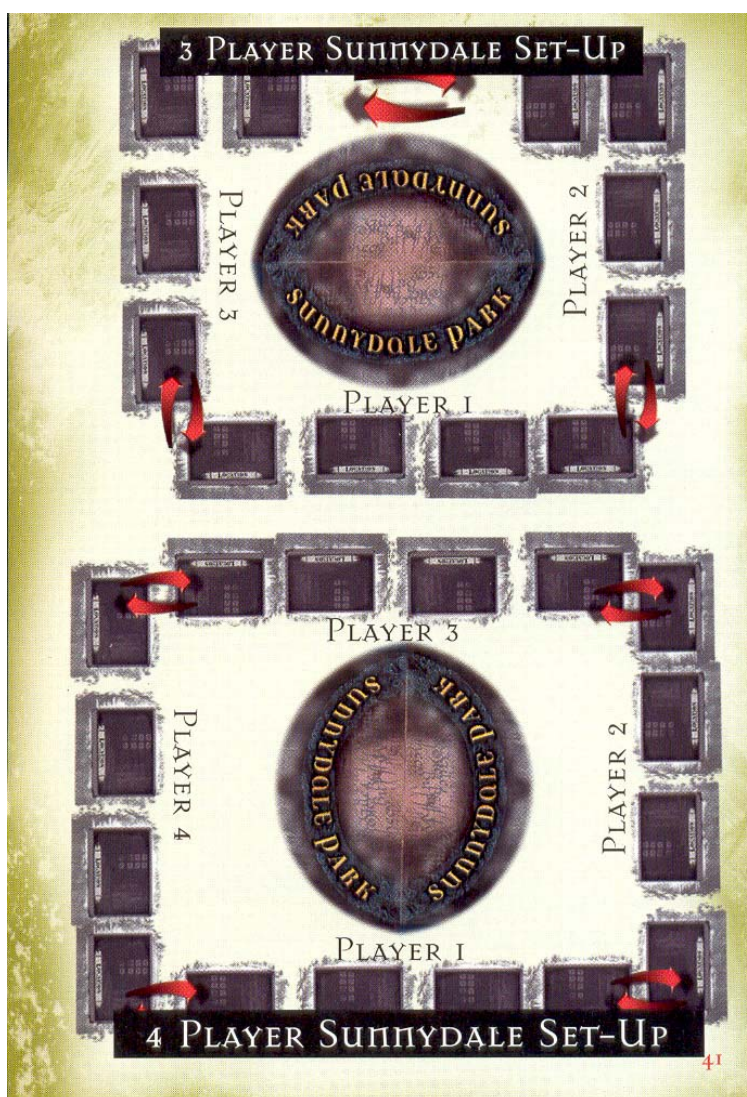
1. quand vous donnez à un personnage, l'objet durant la **phase de ressource**, il obtient tous les talents enregistrés sur l'objet. Les personnages peuvent porter deux objets chacun et qui peuvent être identiques. Certains objets peuvent

avoir des exigences de talent et de trait, aussi, lisez le texte, avant que vous en attachiez un à un personnage.

2. Durant un défi ou un combat vous pouvez défausser un objet dans une pile de talents pour ajouter +1 à tout talent dont vous avez besoin à ce moment.

VIII. Règles multijoueurs

Bien tuer avec les autres : dans le mode multijoueurs, le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre sans tenir compte de à qui est le tour. Plus d'un joueur peut avoir le même personnage principal, vous pouvez avoir autant de joueurs que vous le désirez. Vous pouvez être obligé d'augmenter l'aire de jeu pour obtenir plus de place. Durant le placement du jeu, n'utilisez pas le plateau de jeu qui se trouve dans ce starter et connectez vos lignes de localisation avec deux autres joueurs. Voyez le diagramme de la page suivante pour voir comment placer Sunnydale correctement pour 3 ou 4 joueurs.



Quand c'est à votre tour d'entreprendre un défi ou un combat, choisissez le personnage ou le combat que vous désirez combattre. Vous vous battez alors

contre le joueur qui contrôle ce personnage ou ce défi. Seul un défi à la fois est permis.

Vous pouvez attaquer vos propres défis. Quand vous le faites ainsi, choisissez un adversaire pour vous défendre contre lui quand vous faites face au défi. Quand vous faites face au défi de l'un de vos adversaires, vous devez battre cet adversaire qui a mis ce défi en jeu.

Glossaire

Action cards (Cartes d'action) : les cartes d'action représentent différents événements et choix dans le jeu. Elles peuvent être jouées à tout moment, ceci dépendant des textes du jeu sur la carte.

Active player (Joueur actif) : le joueur actif est la personne qui contrôle le tour actuel.

Ascension : l'étape à laquelle les personnages gagnent un niveau.

Booster pack (booster) : un paquet de cartes de jeu additionnelles pour le jeu Buffy la tueuse de vampires qui ajoute de la force à votre deck, qui offre des cartes brûlantes pour votre collection, de nouvelles stratégies et des cartes renversantes.



Butt Kicking (combat) : un des quatre talents. Le combat est le principal talent utilisé dans la bataille. Il est aussi utilisé pour surmonter également des défis.

CCG : une abréviation pour Collectible Card Game (jeu de cartes à collectionner).

Character cards (cartes de personnages) : une carte qui représente un personnage dans le jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampires.

Challenge (défi) : un événement spécifique qui doit être surmonté pour gagner des points de destinée dans la partie.



Charme : un des quatre talents utilisés pour surmonter des défis.

Companion (compagnon) : cartes de personnage qui ne sont pas des héros mais qui néanmoins sont du côté du héros.

Control victory (victoire par le contrôle) : victoire en contrôlant le parc de Sunnydale pendant six tours consécutif.

Crypte (la crypte) est la localisation où vous placez des cartes qui sont retirées du jeu. Une fois retirées, elles ne peuvent pas être réintégrées dans le jeu. Les cartes qui sont placées dans la crypte sont des défis surmontés et des localisations inutilisées.

Destiny points (points de destinée) : les points qui déterminent la destinée de qui gagne la partie.

Destiny victory (victoire par la destinée) : quand un joueur atteint 10 points de destinée, le jeu est instantanément terminé.

Effect power (puissance d'un effet) : l'effet qu'une carte génère quand elle est utilisée.

End Step (phase de finale) : l'étape à la fin de la séquence de jeu.

Essence cards (carte d'essence) : c'est la carte qui symbolise votre personnage principal.

Fatigue : un personnage peut devenir fatigué des façons suivantes : effets d'une carte, le don d'une nouvelle compétence à un personnage, à la fin d'un défi, après un combat si le combat est l'attaquant, le combat comme un double assistant, et quand on se déplace du parc de Sunnydale à une localisation de l'adversaire. Les personnages fatigués sont placés horizontalement sur le plateau de jeu.

Fight (combat) : le combat d'un personnage contre un autre. (voir sequence of play : séquence de jeu)

Golden rule (règle d'or) : chaque fois qu'une carte contourne ou se met en travers d'une règle, la carte à toujours raison.

Héro : les personnages du héros principal dans le jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampires sont toujours sur un fond bleu.

Items (objets) : les objets sont des choses que vous pouvez attacher à une carte de personnage qui augmente ses valeurs de talent et lui donne des pouvoirs (à la limite de deux par personnage) . Ils équivalent à un talent quand ils sont utilisés dans un combat ou un défi.

Location cards (cartes de localisation) : les cartes de localisation sont jouées au placement du jeu et mettent en place la scène pour le jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampires. Certaines cartes de localisation sont uniques et permettent seulement à une localisation d'être en jeu à un moment précis .

Main character (personnage principal) : le héros ou le vilain que vous choisissez de représenter durant la partie. Pour qu'un personnage soit un personnage principal, il a besoin d'une carte d'essence.

Minion (laquais) : un personnage de soutien qui n'est pas un vilain mais qui est néanmoins du mauvais côté des choses.

Pass (passer) : quand un joueur choisit de ne rien faire d'autre que dire « passe » et le jeu continue avec le prochain événement ou la prochaine instruction.

Pass consecutively (passer consécutivement) : quand tous les joueurs passent l'un après l'autre, terminant une étape, un tour ou une phase dans la partie.

Phases : une phase est un cycle de jeu pour les combats et les défis.

Rarity icons (icône de rareté) : ces icônes vous aident à vous souvenir quelles cartes sont plus rares que les autres.

Refreshed character (personnage rafraîchi) : personnage qui n'est pas fatigué.

Ressource deck (deck de ressources) : le deck dans lequel vous tirez vos cartes dans la partie.

Resolve (résolution) : à la fin des défis et des combats, les joueurs résolvent les valeurs de talents et annoncent un gagnant ou déclarent un match nul pour le défi ou le combat.

Sequence of play (séquence de jeu) : les sept étapes d'un tour :

- Etape de prologue
- Etape de tirage de cartes
- Etape de rafraîchissement
- Etape de déplacement
- Etape de ressource
- Etape de conflit
- Etape finale

Skills (compétences) : les compétences sont des capacités spéciales données aux personnages. Elles sont jouées durant l'étape de ressources et fatiguent le personnage auquel elles sont assignées quand elles sont placées en jeu.



Smarts (intelligence) : un de vos quatre talents . Indique les capacités intellectuelles.

Stunt-doubling (assistance en double) : quand un personnage se met à un combat pour un autre.

Supporting character (personnage de soutien) : tout personnage qui n'a pas une carte d'essence en jeu.

Talents : les talents sont ce qui permet de surmonter les défis et de gagner les combats. Les quatre talents sont :

- Le combat
- L'étrangeté
- L'intelligence
- Le charme

Talent requirement (exigences de talents) : certaines cartes requièrent certaines valeurs de talents avant qu'elles puissent être utilisées ou défaits.

Talent stacks (piles de talents) : des piles temporaires que vous faites pour garder la trace de votre talent. Le plus que vous aurez est 4, une pour chaque talent.

Tournaments (tournois) : des évènements du jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampire parrainés par la société Score et des détaillants sélectionnés qui permettent aux joueurs de rivaliser pour des prix, de jouer avec des amis et de rencontrer de nouvelles personnes.

Traits : les traits sont des qualités qui sont imprimées sur les cartes qui affectent la partie et/ou indiquent des capacités et des statuts. Les traits peuvent être COMPUTERS (informatique), SPELLCRAFT (magie), DEMONOLOGY (démonologie), VAMPIRE, MONSTER (monstres) et de nombreuses autres choses. Les traits sont des qualités écrites en lettres capitales.

Turn (tour) : parcours complet à travers la séquence de jeu.

Using Talent (utilisation d'un talent) : quand vous jouez une compétence, un objet ou une carte d'action pour sa valeur de talent plutôt que pour les pouvoirs de cette carte.

Vilain (vilain) : un des vilains du jeu de cartes à collectionner Buffy la tueuse de vampires. Ils sont toujours placés sur un fond rouge.



Weirdness (étrangeté) : un des quatre talents. Elle mesure combien de pouvoir surnaturels possède un personnage.